

**PEMBERITAHUAN PERTANYAAN BUKAN LISAN DEWAN RAKYAT
MESYUARAT KEDUA, PENGGAL KEDUA
PARLIMEN KEEMPAT BELAS**

PERTANYAAN : BUKAN LISAN

**DARIPADA : TUAN MOHD SHAHAR BIN ABDULLAH
[PAYA BESAR]**

SOALAN NO. 289

minta **MENTERI PENDIDIKAN** menyatakan :-

- a. apakah perancangan Kementerian dalam menjadikan *E-Sport* sebagai teras utama dalam institusi pendidikan awam dan swasta melalui silibus kurikulum dan kokurikulum di setiap peringkat pengajian rendah hingga pengajian tinggi; dan
- b. apakah perancangan Kementerian untuk mewujudkan *E-Sport Club* di peringkat sekolah hingga pengajian tinggi seluruh negara.

JAWAPAN

Untuk makluman Ahli Yang Berhormat,

Kegiatan kokurikulum yang dilaksanakan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) melalui pasukan beruniform, kelab dan persatuan serta sukan dan permainan adalah bagi menyokong dan melengkapkan pengajaran dan pembelajaran murid di luar bilik darjah. Oleh itu, KPM telah menetapkan setiap murid wajib mengikuti tiga (3) jenis aktiviti kokurikulum di sekolah. Pemilihan ketiga-tiga jenis aktiviti ini mempunyai tujuan yang berbeza-beza bagi melengkapkan pertumbuhan fizikal dan mental mereka.

Sementara itu, *e-sport* adalah aktiviti yang mengetengahkan permainan interaktif di alam maya yang dapat menguji kecekapan dan kepintaran

NO. SOALAN: 289

murid secara individu. Penumpuan permainan ini adalah untuk mengasah kecekapan dan kepintaran minda secara kompetitif dalam mengendalikan permainan video. *E-sport* juga turut menekankan elemen disiplin, memupuk semangat jati diri, patriotisme dan pembentukan sahsiah diri murid yang selari dengan matlamat pelaksanaan aktiviti kokurikulum di sekolah-sekolah.

Namun begitu, KPM berpandangan, *e-sport* tidak seharusnya menjadi teras utama dalam silibus di institusi pendidikan awam memandangkan aktiviti ini boleh dilaksanakan seiring dengan aktiviti kokurikulum yang lain. Secara kesimpulannya, pihak KPM tiada halangan kepada murid-murid untuk melibatkan diri secara aktif dalam *e-sport* sama ada melalui aktiviti kokurikulum atau aktiviti di luar kawasan sekolah. Untuk makluman, penglibatan murid dalam aktiviti di luar kawasan sekolah juga turut menyumbang kepada markah Pentaksiran Aktiviti Jasmani, Sukan dan Kokurikulum (PAJSK) sekiranya aktiviti yang disertai mendapat pengiktirafan daripada KPM.

Manakala di peringkat pendidikan tinggi, Dasar Pembangunan Sukan Institusi Pengajian Tinggi (DPSIPT) telah diperkenalkan pada tahun 2009 bagi menjadikan institusi pendidikan tinggi (IPT) sebagai pemangkin kepada pembangunan kecemerlangan sukan negara dan mewujudkan budaya bersukan di IPT bagi memperkasakan modal insan pelajar yang seimbang dan berkualiti dari segi akademik dan sukan. Penglibatan dan pembudayaan sukan di IPT dilihat mampu meningkatkan sahsiah para pelajar dan melahirkan "*The Thinking Athletes*" yang mempunyai nilai pasaran yang dapat dikomersilkan di dalam negara dan antarabangsa.

Kementerian menyokong penglibatan pelajar IPT dalam E-Sport. Sebagai permulaan, Kementerian dengan kerjasama Majlis Sukan Universiti Malaysia (MASUM) dan pengendali sukan *E-Sport* di Malaysia telah merancang untuk mengadakan pendedahan awal *E-Sport* kepada pelajar IPT melalui beberapa siri pertandingan peringkat IPT bermula November 2019. RT38/289